

# PIF

**TOUT EN RÉCIT COMPLETS**

et son  
**GADGET**  
surpince  
N° 6



2F

HEBDOMADAIRE 25<sup>e</sup> ANNÉE BELGIQUE 20FB SUISSE 2FS ITALIE 300L N°1244

## Sommaire

**PIF** - « L'œuf de Gromignon » Page 1

**COUIK.** Le drôle d'oiseau cherche le calme ..... Page 9

**NESTOR** cherche un œuf .. Page 10



**ROBIN DES BOIS**, un grand récit complet de 20 pages. « **ROBIN OUVRE LE BAL** ». Page 11

**LES AS** et « **LES JOUETS DANGEREUX** ». Une partie de camping des 5 as. Une aventure comique formidable de 7 pages . Page 32



**LE GRÊLE 7-13.**



Un train bondé de nazis... 6 h 45 **PILE**. Un récit de guerre foudroyant de 10 pages ..... Page 41

**ENFIN** tous les secrets du **GADGET** de la semaine. Entre Page 38 et Page 39

**PIFOU** ..... Page 67

**GAI-LURON** ..... Page 68

**M. LE MAGICIEN** ..... Page 70

**LÉO BÊTE A PART.** Est-ce un chat, un léopard ou une bête à part? Pour le savoir, vite en ..... Page 71

**AILLEURS.** Un œuf de Pâques. Page 72

**TICO.** Le petit Indien ..... Page 73

**PLACID ET MUZO** ..... Page 74

**CORINNE ET JEANNOT.** Page 76

**LE JOURNAL DES JEUX** de 16 pages avec le jeu concours primé qui vous fera **gagner 250 F** et un magnifique **SURF-RACER**.



### LES ÉDITIONS VAILLANT

#### SIÈGE SOCIAL

**RÉDACTION-ADMINISTRATION :** PPF  
126, rue La Fayette,  
Boîte Postale n° 77-X  
PARIS-10<sup>e</sup>

Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées)  
C. C. P. 4620-25

### TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé. **HERDOMADAIRE**

**FRANCE ET COMMUNAUTÉ**  
3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

### ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F  
1 an : 110 F  
Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements :

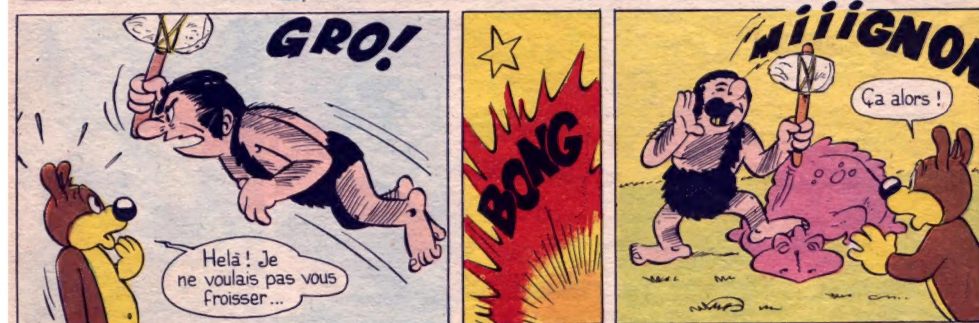
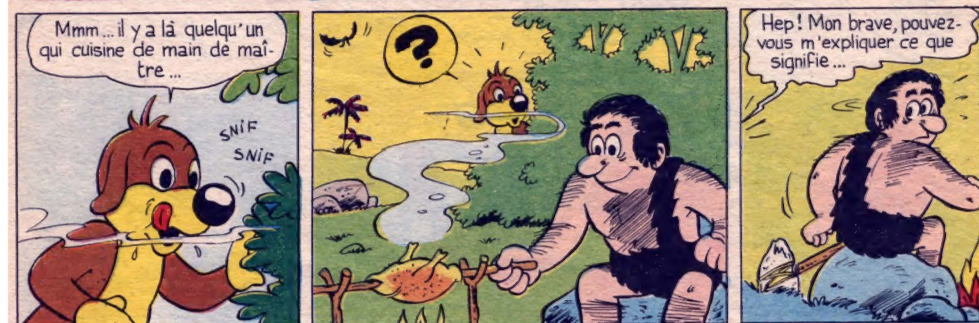
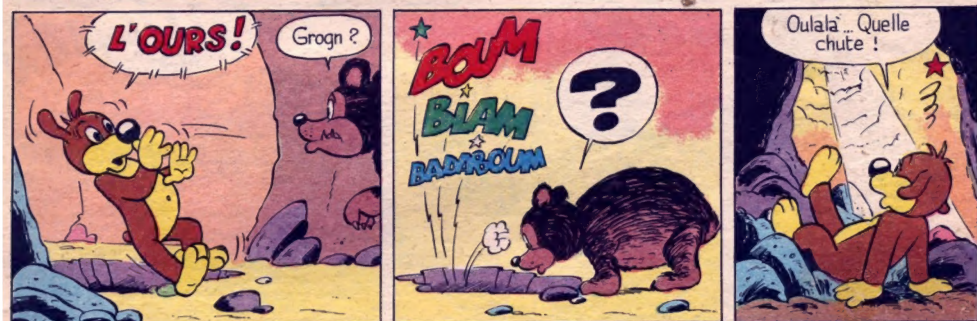
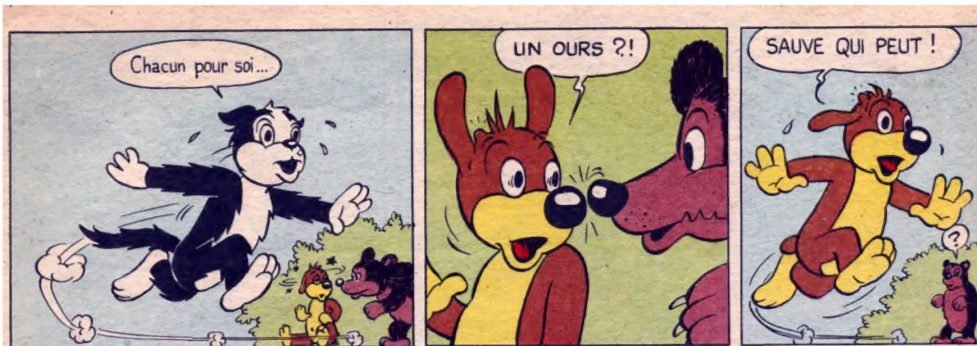
**Les ÉDITIONS VAILLANT**  
126, rue La Fayette,  
Boîte Postale 77 - X, PARIS 10<sup>e</sup>  
C. C. P. 4620-25

**Prix de vente de l'exemplaire :**  
France : 2 F - Belgique : 20 FB  
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRE -  
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

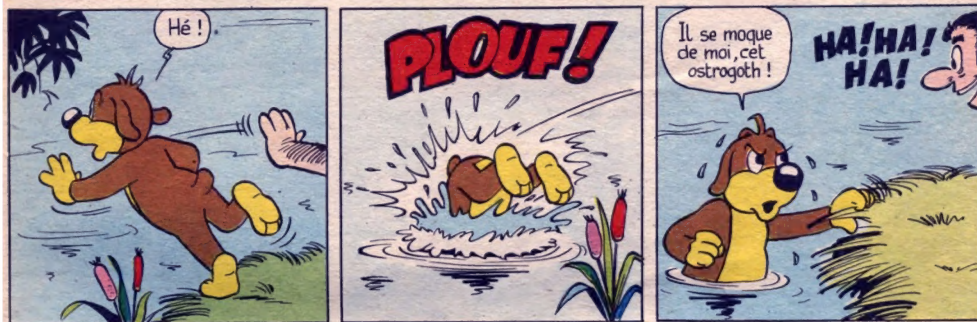
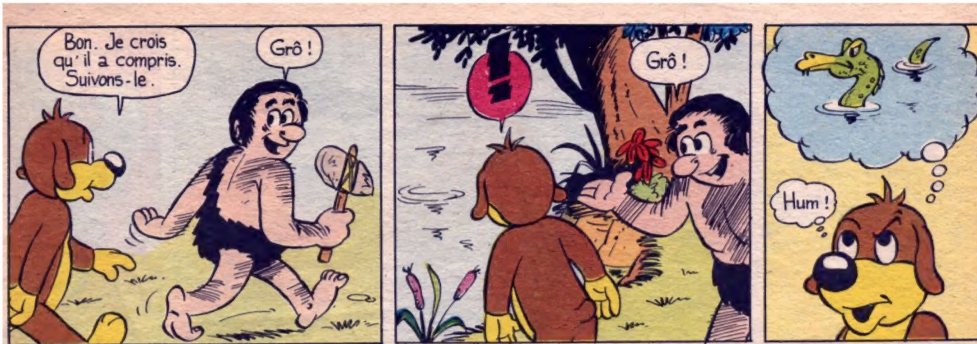
**Chef de publicité :**  
Mme M. CHAIGNEAUD  
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ  
187, quai de Valmy, PARIS-10<sup>e</sup>.  
Tél. 205-97-28

**PPF** demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.



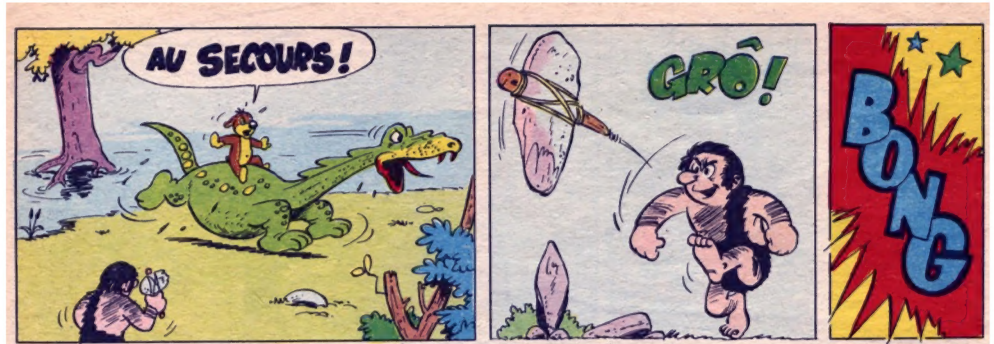






1244.4

5



6





**" UN COIN TRANQUILLE ? "**

**Impossible avec Pif !**

**LA PREUVE ?**

**La semaine prochaine :**

*La plus époustouflante...  
La plus drôle des aventures de Pif.*

# Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYKA

**HYA ! HYA ! HYA !**

**PROP !**

MOI, LES OEUFS DE PÂQUES...

JE LES PRÉFÈRE...

**... AU PLAT !**

**TOC TOC**

**?! ?!**

**SOUTIR**

**DING ! DONG ! MAMAN JE T'AIME !**

PENDANT CE TEMPS...

WOUAAAAAH... VOYONS VOIR SI J'AI REÇU MON OEUFE DE PÂQUES ?

TIENS... RIEN ?

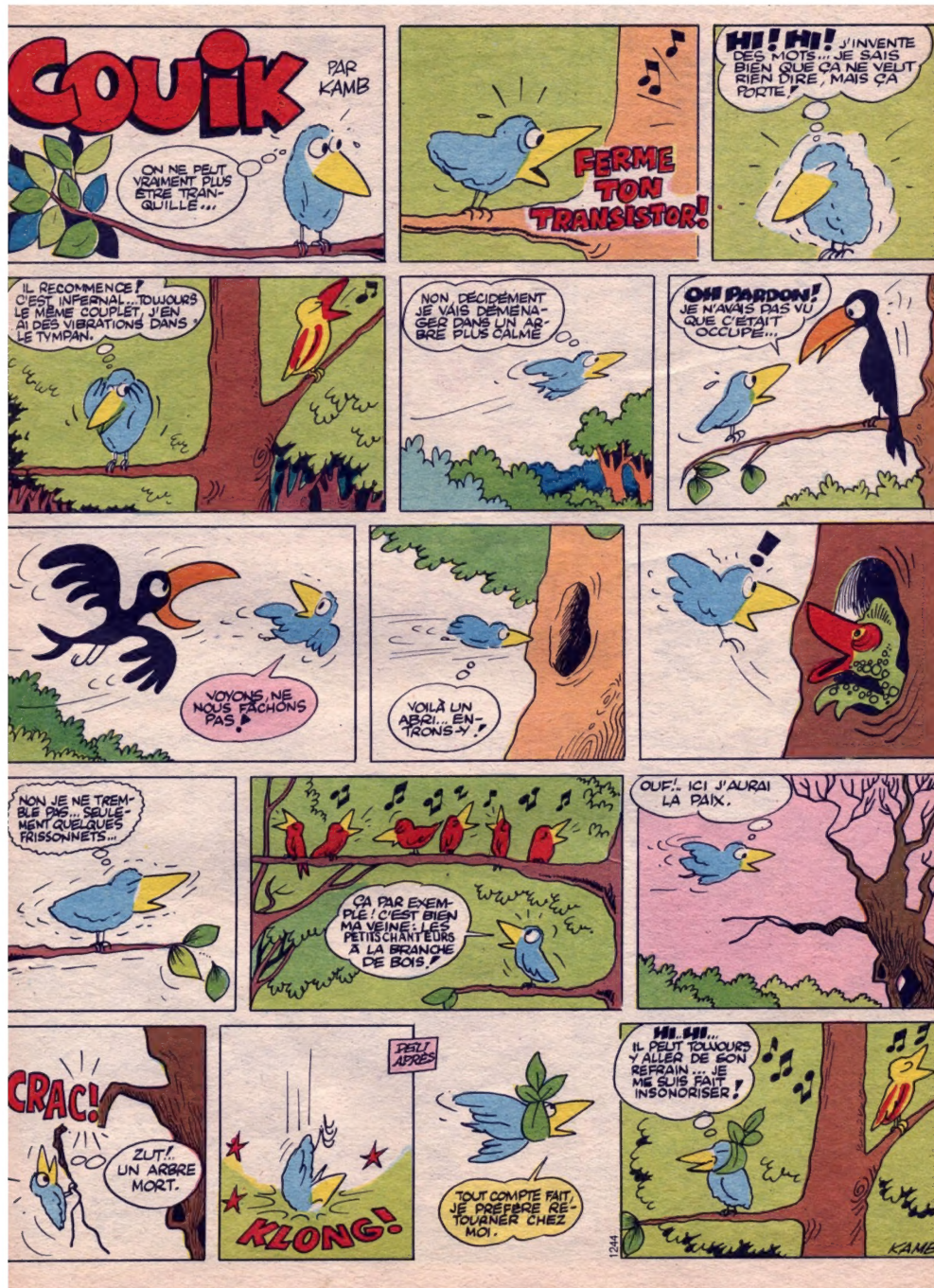
DING ! DONG !

DITES MADAME... VOUS N'AURIEZ PAS VU UN OEUFE DE PÂQUES, PAR HASARD ?

DÉSOLÉE, MON PETIT... JE N'AI VU PERSONNE !

DING ! DONG !







# Robin des Bois

Texte : J. OLLIVIER.

Dessin : C. GATTI. — L. NORTIER.



NUL NE SAVAIT D'OU VENAIT BARRON, CE CHEF DE BANDE. TOUJOURS EST-IL QUE LES VILAINS DE LA RÉGION D'EASTWOOD EN FAISAIENT UNE INCARNATION D'OLD DEVIL... LE DIABLE.



1244-1



1244-2





















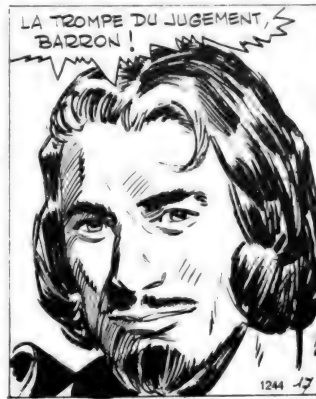










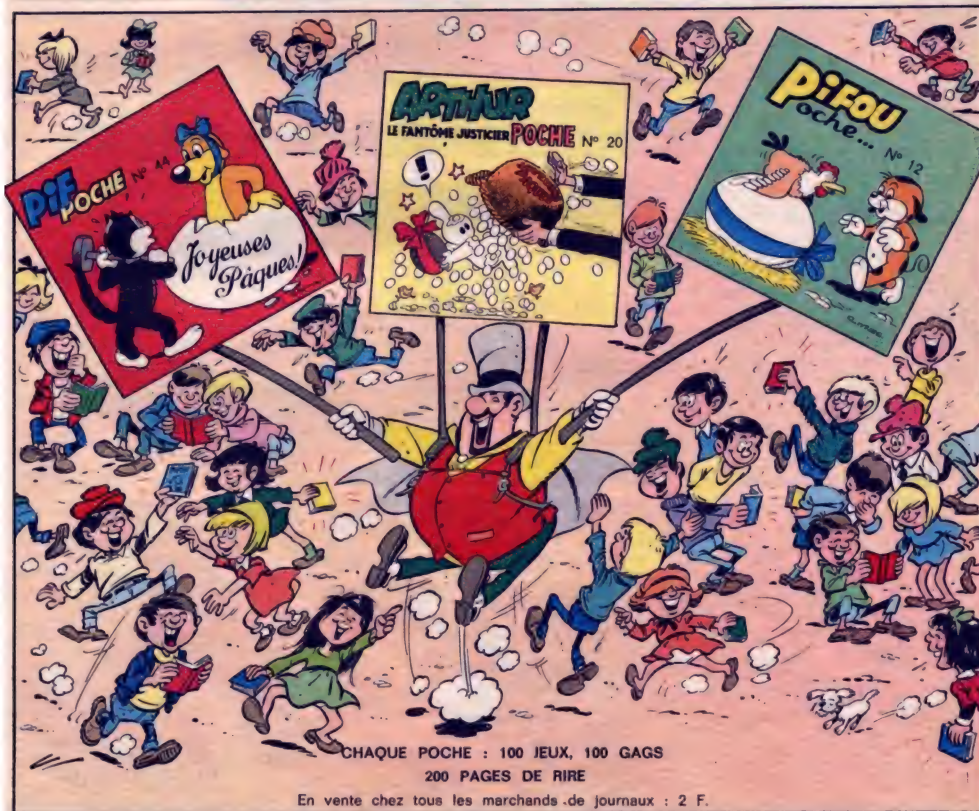
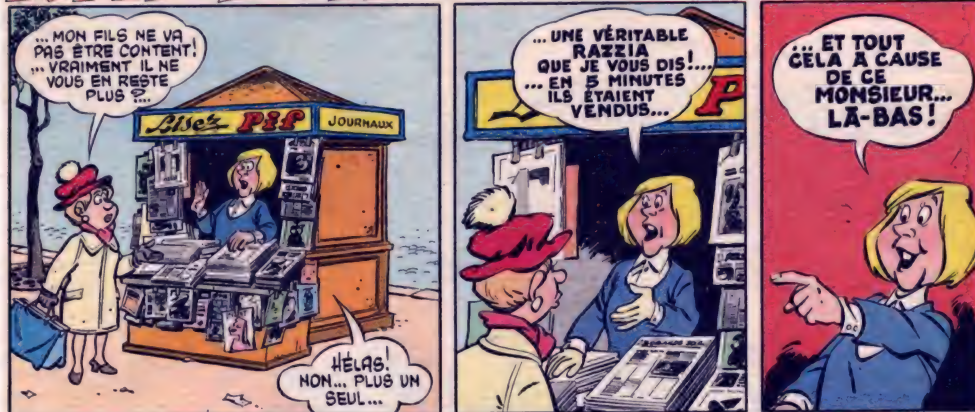








# RAZZIA SUR LE KIOSQUE



# LES AS ET LES JOUETS DANGEREUX!

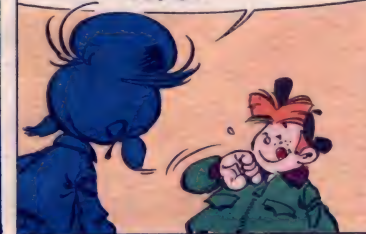
CE WEEK-END-LÀ, LES AS, TENTÉS PAR LA BEAUTÉ DU SITE, AVAIENT PLANTÉ LEUR TENTE AU LIEU DIT "LE CHÊNE ROUDROVE" ...



HO, LES ENFANTS! C'EST PLEIN DE RONCES PAR LÀ, LE LONG DU MUR! DES RONCIERS GROULANTS DE MÛRES GROSSES COMME ÇA!



MAIS C'EST MERVEILLEUX, ÇA PIVOINE! JE VAIS POUVOIR VOUS CONFECTIONNER UNE DE CES TARTES! DIS, ELLES SONT BONNES, TES MÛRES? TU Y AS GOÛTÉ?





ENFANTS, EN CE MOMENT, TANDIS QU'IL VOUS PARLE, LE GRAND PARANOÏAX A L'OEIL FIXÉ SUR VOUS!



NE TENTEZ RIEN! N'ESSAYEZ PAS DE FUIR! CE PETIT HELICOPTERE DU GRAND PARANOÏAX EST ARMÉ DE MINUSCULES FUSÉES A GRANDE PUISSANCE DE PERSUASION!



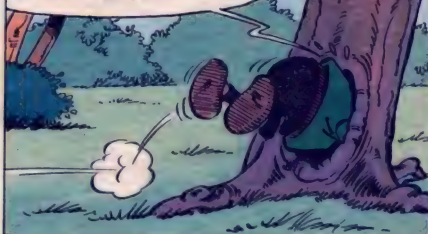
J'ESSAYE DE ME PERSUADER QUE TOUT CECI N'EST QU'UN REVE... UN CAUCHEMAR... MAIS... OOOH... J'AI SI PEUR, FREROT!

MOI AUSSI, J'AI PEUR, SOEURÉTTE!

EH BIEN, MOI, JE N'AI PAS PEUR ET JE LE PROUVE!



PAS DE PANIQUE! SAUVE QUI PEUT! RETRAITONS EN BON ORDRE! JE VOUS COUVRE, LES...



... COPAINS!

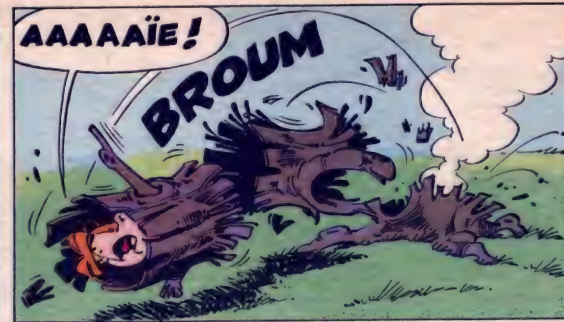
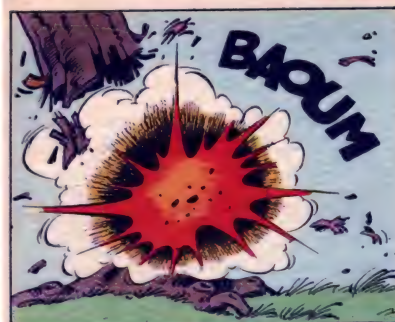
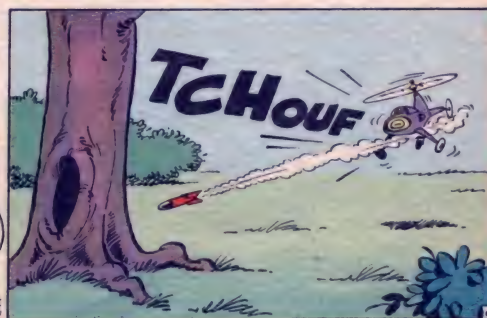
JE VOUS AI VU! SORTEZ DE CET ARBRE!

JAMAIS!

ET PUIS D'AILLEURS, JE SUIS COINCÉ!



C'EST BON... PUISQUE VOUS AVEZ DÉCIDÉ D'AGACER LE GRAND PARANOÏAX...



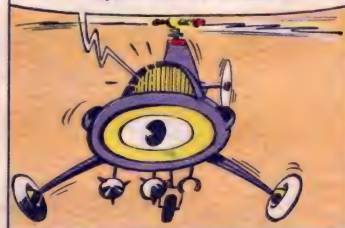
MMMMNNNAAH! AU SECOURS! JE SUIS COINCÉ!

M-M-MAIS... QUI... QUI ÊTES-VOUS? OÙ ÊTES-VOUS? QUE NOUS VOULEZ-VOUS, A LA FIN?

VOUS LE SAUREZ BIENTÔT! LE GRAND PARANOÏAX, VOUS ATTENDS!



ET MAINTENANT, VOUS AVEZ SUIVRE LE CHEMIN QUE VA VOUS MONTRER MON HELICOPTERE! ET PAS DE GESTES INCONSIDÉRÉS, SINON... GARE AUX FUSÉES!!



DIRECTION: LA PROPRIÉTÉ QUE VOUS APERCEVEZ LÀ-BAS!

EN AVANT! UNE, DEUX, UNE DEUX...



UNE HEURE PLUS TARD, QUENTIN ET CALIXTE REVENAIENT DU VILLAGE VOISIN...



LA CORVÉE RAVITAILLEMENT EST RENTRÉE, LES GARS!



??? PERSONNE!? J'AI BEAU APPELER À M'EN ECORCHER LES CORDES VOCALES!... MAIS OÙ SONT-ILS DONC PASSÉS?

SNIF? SNIF?

PRÔLE D'ODEUR!

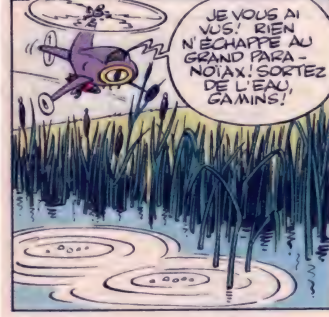
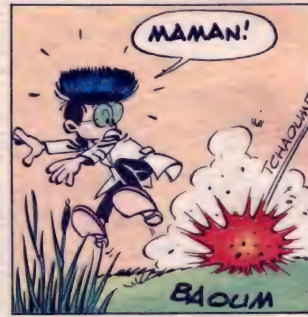
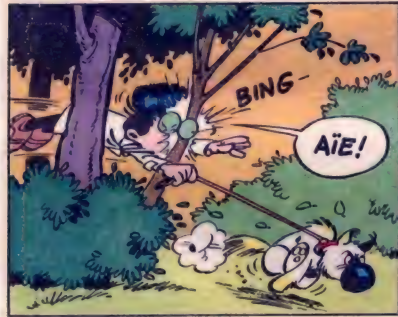


ET LA TAMBOLLE QU'ON LAISSE SE CALCINER... ÇA NE RESSEMBLE PAS DU TOUT À MOUCHE, ÇA!

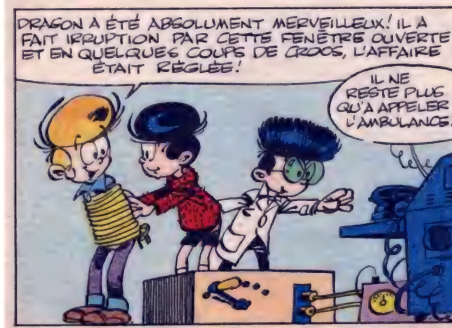
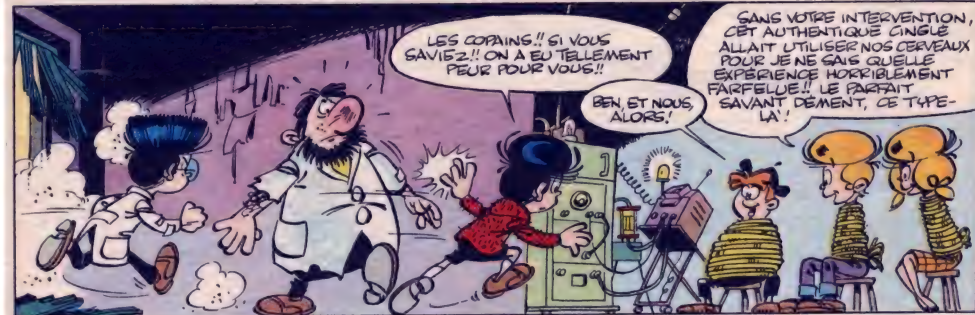
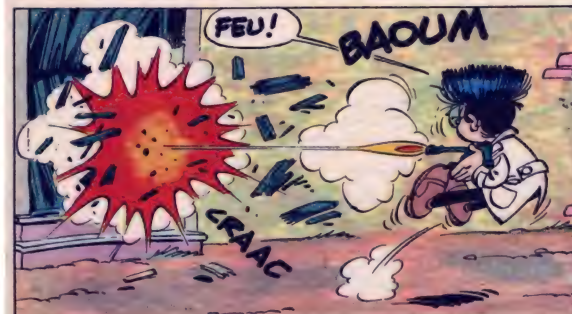
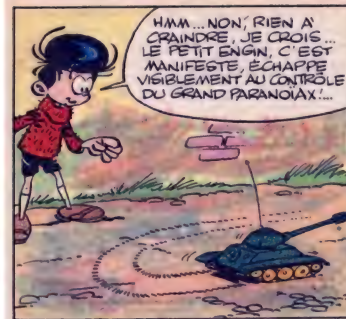
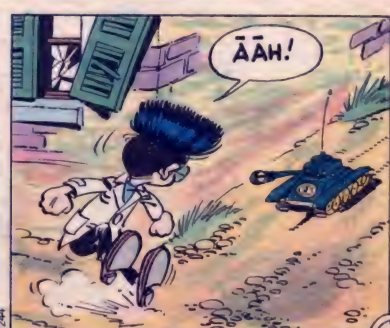
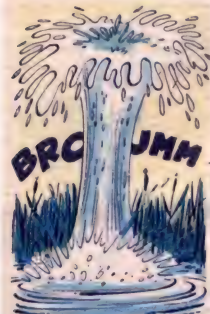


QUENTIN! VIENS VOIR! MAIS VIENS DONC VOIR LE CHÊNE Foudre!











UN GADGET "SPECIAL-PRINTEMPS"

# L'HERBE MAGIQUE



**Vous ne pourrez pas dire : « PIF est un fanfaron ! ». Je vous avais promis un jardin... et je vous offre un jardin ! Et pas n'importe lequel ! Un jardin magique ! Extraordinaire... Non ? Alors, allez vite chercher un verre d'eau ; appelez vos parents, vos copains, la dame du 3<sup>e</sup> (celle qui aime tant les fleurs... vous savez) et montrez-leur votre gadget. Dans sept jours, vous distinguerez les premières pousses et, dans quinze jours... ce sera le vrai printemps dans votre chambre.**

## LE GRÊLE 7/13

Scénario : LECUREUX  
Dessins : NORTIER  
GATY

L'ERMITE DESIGNA  
SUR LA CARTE UN  
POINT TRÈS PRÉCIS...



ET QUAND LE CONVOI ARRIVERA  
ICI... VRAOUMMM ! BON VOYAGE  
MESSIEURS LES S.S. !

MAIS POURQUOI  
FAIRE SAUTER CE  
TRAIN À 50 KMS.  
DE LA VILLE ?



TOUT SIMPLEMENT POUR FAIRE CROIRE  
AU COLONEL VON HARTZ QUE LA  
RÉSISTANCE S'EST ORGANISÉE  
DANS CE SECTEUR !

L'ERMITE SEMBLAIT ASSEZ FIER DE SA SUGGESTION ET LE  
GRÊLE DU CONVENIR QU'ELLE N'ÉTAIT PAS MAUVAISE...



C'EST BON, L'ERMITE.  
TU PRENDRAS  
TROIS GARS  
AVEC TOI ET  
VOUS VOUS  
OCCUPEREZ  
DE CE  
CONVOI !



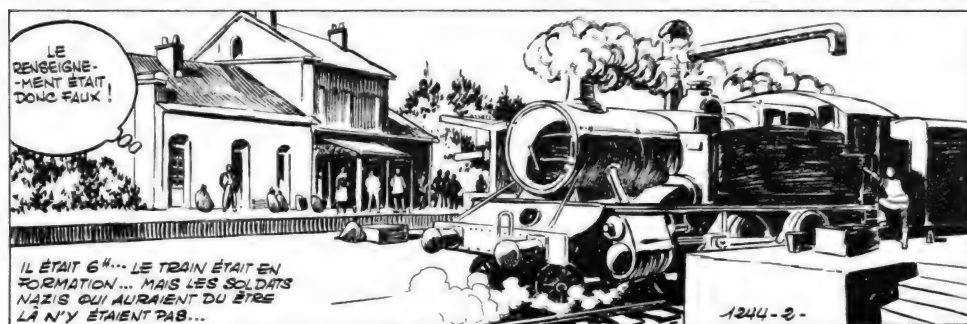
LES PARTISANS AVAIENT OBTENU DES CHEMINOTS  
RÉSISTANTS UN RENSEIGNEMENT AUSSI PRÉCIEUX  
QUE PRÉCIS...

DEMAIN, À 6 HEURES  
TRÈS EXACTEMENT,  
LE TRAIN QUITTERA  
LA VILLE...



...ET IL SERA BOURRÉ DE S.S. !  
VON HARTZ Y ATTACHE UNE  
TELLE IMPORTANCE QU'IL A  
EXIGÉ QU'IL SOIT CONDUIT  
PAR UN  
CHEMINOT  
NAZI !





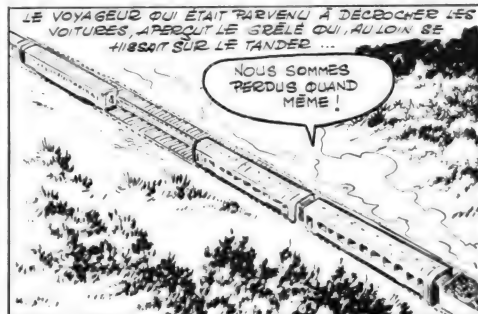
















En plus du gadget surprise, PIF vous offre  
un **SUPER-GADGET** extraordinaire.  
Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine  
un bon comme celui de la page 2.

Détachez-le et conservez-le précieusement.  
**TOUTES LES 8 SEMAINES** vous pourrez  
avoir ainsi un nouveau super-gadget !...



## "CHIC! VOILA LE PRINTEMPS!"

C'est le moment d'aller faire un tour au marché aux fleurs et de prendre un petit air de saison nouvelle; car le printemps, tout le monde le sait, c'est d'abord des fleurs.

**CINQ  
EN UN**

PAR O. A. GRANJEAN

### VOICI 5 JEUX EN 1

1. Six anomalies dans ce dessin. A vous de les trouver dans ce fouillis printanier!

2. A partir du mot ROSE inscrit sur l'affiche, trouvez douze mots obtenus chacun en changeant une lettre, et une seule, au mot qui le précède.

Ex. : Avec le mot TRAIN, vous pouvez obtenir GRAIN (T changé en G), puis le mot GROIN (A changé en O), etc.

Attention, vous devez toujours garder 4 lettres. La liste commence par le mot ROSE et doit finir par le mot ROSE.

3. Pouvez-vous aider cet exposant à reconstituer sa cabane à matériel à partir des morceaux épars dans notre dessin?

4. Ce même exposant a perdu une bêche! Retrouvez-la.

5. Combien de papillons voyez-vous dans ce dessin?

A VOUS  
DE JOUER

Solution page 66.



## LA FUSÉE INTERPLANÉTAIRE



Cette fusée qui s'élance dans le ciel noir emporte un satellite habité par deux cosmonautes qui partent visiter trois planètes de notre système solaire.

La mission de ces astronautes est secrète, vous pouvez cependant deviner quelles planètes ils doivent atteindre en observant les lettres placées dans les « lunes ».

Ces lunes appartiennent à trois dimensions différentes. Groupez-les d'abord par dimensions : les plus grandes, les moyennes, les petites. En assemblant les lettres des petites lunes vous formerez le nom de la première planète, avec les moyennes vous obtiendrez le nom de la seconde et les grandes vous donneront le nom de la troisième.

Solution page 66.

## CHARADONS

Mon premier est sur les jambes  
Mon second est sur la paume  
Mon troisième est dans le gousset  
Mon quatrième est sur la tête  
Mon cinquième est dans Saint-Omer  
...Et mon tout est dans la poche de tous ceux qui ont bien préparé l'examen!

Mon premier est presque K.O.  
Mon second est mort  
Mon troisième n'est pas entier  
Mon quatrième est mis en omelette  
Quant à mon tout, plus son jus est noir, meilleur il est...

Mon premier est un chanteur qui chaque matin montre sa voix!  
Mon second est une cigale qui montre sa tête  
De mon troisième, on ne montre souvent que le bout  
Mon quatrième est une poule qui nous montre sa queue  
...Et mon tout porte une robe rouge à pois noirs.

Solution page 66.



## CE QUE PARLER VEUT DIRE...

Vous connaissez tous ces locutions. Mais que veulent-elles dire? Trouvez la bonne définition parmi les trois proposées.

### A. — BAILLER AUX CORNEILLES

1. Regarder en l'air niaisement.
2. Bailler largement.
3. Imiter le cri des corneilles.

### B. — VOLER DE SES PROPRES AILES

1. Se dit d'un voleur très habile.
2. Manœuvre de pilotage consistant à faire planer un avion moteurs arrêtés.
3. Agir sans le secours de personne.

### C. — IL SE MET LA CORDE AU COU

1. Il se met dans une situation périlleuse.
2. Nouer une cravate.
3. Se résigner à subir un châtiment.

Solution page 66.

LE  
MAGI  
GRAMME

b	e	a	h	e
t	l	p	n	t
a	u	i	o	r
m	s	l	m	c
c	e	t	a	h

DE CL.M. LAURENT

Bien des mammifères, petits ou grands et fort connus, se cachent dans cette grille. A vous d'en chercher le plus possible. Pour chaque nom, vous pouvez partir d'une lettre quelconque; mais il faut ensuite toujours prendre la lettre suivante dans une des cases voisines par un côté ou par un coin. Il est permis naturellement d'employer la même lettre deux fois de suite. Comptez les animaux que vous aurez trouvés et consultez ensuite le tableau.

MOINS DE 3 : Soyez plus persévérant.

DE 3 A 5 : Un coup d'œil dans le dictionnaire pour vous aider...

DE 5 A 7 : Vous êtes patient. Bravo!

DE 8 A 10 : Pas de doute, vous êtes un ami des bêtes!

PLUS DE 10 : Les mammifères n'ont plus de secret pour vous!

Solution page 66.



# JEU DES BULLES

ROGER DAL

Sur cet étrange chantier tout ne va pas « comme sur des roulettes » et les incidents provoquent quelques exclamations exprimées sous forme de « bulles ». Gring a d'ailleurs tout compliqué, en n'attribuant pas à chaque personnage la bulle qui convient à son cas. Pouvez-vous remettre un peu d'ordre en rendant à chacun les paroles qu'il devrait normalement prononcer?

Solution page 66.



55

# Collez vos amis



## ALLER ET RETOUR

Sur ce dessin chaque personnage figure deux fois. Une fois allant de gauche à droite. Une fois allant de droite à gauche. Pendant cet "aller et retour" quelques personnages ont subi certaines transformations. Lesquelles?

1. Quel est le mois qui est en automne sans être en automne?

\*

2. Une dame dit en montrant une petite fille : « La mère de cet enfant est le seul enfant de ma mère. » Quel est le lien de parenté entre la dame et la petite fille?

\*

3. Quel est le fleuve qui a donné son nom à un département français dans lequel il ne coule même pas?

\*

4. Une maman achète six pommes pour ses six enfants. Quand elle a distribué les 6 pommes aux 6 enfants, il reste une pomme dans le sac. Comment expliquez-vous ça?

\*

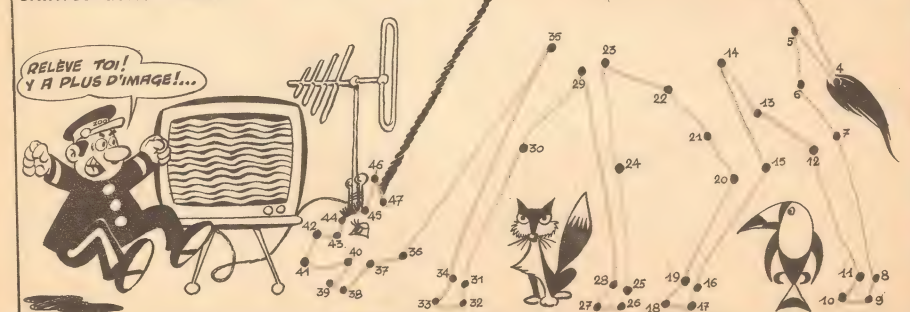
5. Un nain habite au 10<sup>e</sup> étage d'une maison. L'ascenseur de la maison va jusqu'au 10<sup>e</sup> étage. Pourtant chaque jour, le nain ne monte par l'ascenseur que jusqu'au 8<sup>e</sup> étage et il monte à pied les 2 étages qui restent. Pourquoi?

\*

6. Muni d'une seule et unique allumette, vous entrez dans une pièce obscure, en hiver. Dans cette pièce se trouvent un réchaud à gaz, une lampe à pétrole, une bougie. D'autre part votre cigarette est éteinte. Sachant que vous devez tout allumer, qu'allumez-vous en premier lieu?

Solution page 66.

Pourquoi le gardien du zoo est-il furieux — et à qui s'adresse-t-il? Vous le saurez en reliant tous ces points entre eux en suivant les chiffres dans l'ordre.



56



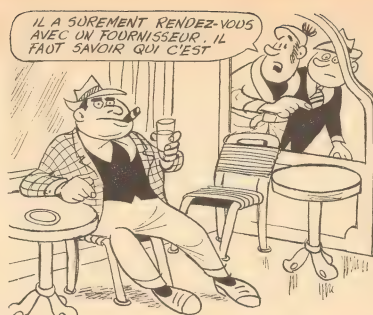


# ENIGME...

## UNE FILATURE RATÉE

par Moallic

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous présente une énigme. Attention ! Chaque détail pourra vous apporter la clef du mystère. Alors bonne chance et soyez perspicace !

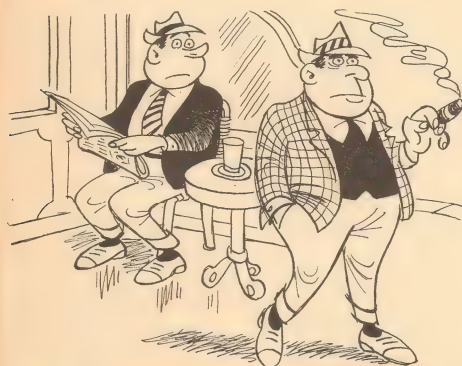


1. Ludovic et un collègue pistent un trafiquant de drogue.



2. L'individu, installé à la terrasse d'un café, attend un complice.

3. Le collègue de Ludovic surveille le trafiquant de près.



4. Mais, dix minutes plus tard, l'homme quitte le café et s'éloigne.

5. Ludovic a compris que l'homme se méfiait. POURQUOI ? Et vous ? Avez-vous compris pourquoi ? Si oui, bravo ! Si non, voyez la solution en page 66.

# LES MAL CHAUSSÉS



Ces personnages se sont trompés de chaussures. Il y en a que ça amuse, d'autres qui paraissent plutôt ennuyés.

Essayez donc de rendre à chacun la paire de souliers qui lui appartient.

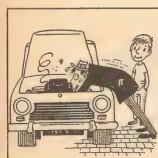
Solution page 66.



# SAVEZ-VOUS VOUS DÉBROUILLER ?

Certaines personnes semblent fâchées avec les objets ; tout casse entre leurs doigts. D'autres, par contre, ne sont jamais embarrassées et leur habileté manuelle est sans défauts. Et vous ? Savez-vous vous débrouiller ?

Vos réponses à ces quelques questions vont vous le dire...



1. Quand vous plantez un clou vous tapez-vous sur les doigts?.....

Oui Non

2. Quand une voiture est en panne, donnez-vous un bon conseil au conducteur embarrassé?.....

3. Votre montre est-elle toujours mal réglée?.....

4. Avez-vous tous vos outils à une place bien définie et les trouvez-vous immédiatement dès que vous avez une petite réparation à faire?.....

5. Connaissez-vous l'un des nombreux trucs qui permettent de ne pas pleurer en épluchant les oignons?.....

6. Avez-vous le sens de l'orientation, trouvez-vous facilement votre chemin dans un bois ou dans un quartier que vous ne connaissez pas?.....

7. Peut-on peser juste avec une balance fausse, et savez-vous comment?.....

8. Êtes-vous capable de couper sans hésiter une tarte en sept parties égales?.....

9. Savez-vous réparer la chambre à air d'un vélo?.....

10. Quand vous changez des fusibles, cassez-vous généralement plusieurs fois le fil de plomb en serrant les vis trop fortement?.....



11. Savez-vous comment on peut faire descendre un escalier à un cheval?.....

12. Avez-vous déjà inventé quelque chose?.....

13. Coupez-vous les ficelles des paquets pour aller plus vite et parce que ça vous énerve de défaire les nœuds?.....

14. Savez-vous couper un bouchon avec un couteau sans grincements?.....

15. Savez-vous comment un photographe perdu dans la montagne peut faire du feu sans allumettes et sans briquet, au cours d'une belle journée d'été?.....

16. Êtes-vous capable de planter un clou dans une planche de bois blanc très mince sans qu'elle se fende. Et comment procédez-vous?.....

17. Faites-vous les paquets sans peine?.....

18. Quand vous dévissez un écrou, la clef anglaise dérape-t-elle généralement?.....



Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17. Un point également pour « non » à : 1, 3, 10, 13, 18. Vous trouverez aux solutions page 68 quelques explications et le verdict résultant du total de vos points.

# LA GRANDE CHASSE

## COMMENT Y JOUE-T-ON ?

Chaque joueur jette son dé et fait avancer son pion d'autant de cases que celui-ci l'indique. Chaque fois que le pion s'arrête sur une case portant un chiffre, le joueur note la somme sur sa feuille de papier (c'est l'estimation en dollars du gibier qu'il aura capturé). Le gagnant sera celui qui arrivera à Dog City avec la plus « belle chasse ». Le gagnant ne sera donc pas forcément le premier arrivé.

## LA MARCHÉ DU JEU

Vous ne pouvez pas reculer. Vous devez suivre normalement les pistes tracées entre les buissons et les arbres. Au cas où des flèches sont indiquées, choisissez un seul chemin.

## SI VOUS PASSEZ PAR LA CASE REPRESENTANT...

...UN BANDIT : Celui-ci vous vole tous vos gains et vous laisse continuer votre route. Annulez donc votre montant.

...UNE TÊTE DE MORT : Vous retournez à la première case.

...UN BRANCHAGE SUR UN TROU : C'est un piège. Vous y perdez la moitié de vos gains.

...UN SERPENT A SONNETTE : Vous achetez pour 100 dollars de médicaments. Il faut donc déduire cette somme de votre total.

...UN PIÈGE A LOUP (avant-dernière case) : Blessé, vous abandonnez la moitié de vos gains. Déduisez donc cette somme.



POUR participer à cette grande chasse, il vous faut un dé, un pion que vous découpez et une feuille de papier où vous noterez votre score.





## LES PIONS

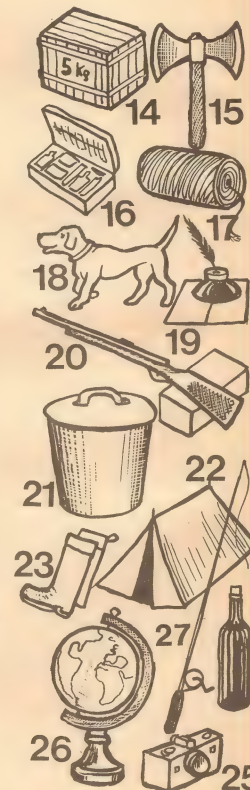


## LE JEU CONCOURS PRIMÉ

Supposez que vous deviez passer un an, tout seul, dans une île déserte. Qu'emporteriez vous pour subsister et vivre le plus commodément et le plus agréablement possible?

Nous allons vous demander de choisir douze choses, parmi celles qui sont dessinées et énumérées ici en les classant par ordre d'utilité décroissante.

### LE ROBINSON DES TEMPS MODERNES



**AUPARAVANT VOICI QUELQUES PRÉCISIONS A PROPOS DE « VOTRE » ÎLE :**

Elle a 5 km de long et 2 km de large. Elle est boisée, traversée par une rivière poissonneuse dont l'eau est potable. Il y a des fruits sauvages. Pas de fauves, mais du petit gibier et des oiseaux. Plages et rochers avec des coquillages comestibles. Climat doux. Et voilà.

On vous « largue » sur votre île avec vos vêtements de tous les jours. Et pas question de repartir avant la fin...



## GAGNEZ 250 F et un magnifique



1. UNE SCIE ÉGOÏNE. — 2. DE QUOI COUDRE. — 3. UN DICTIONNAIRE. — 4. UNE LAMPE DE POCHE AVEC PILE. — 5. UN ARC ET DES FLÈCHES. — 6. UN SERVICE VAISSELLE DE 52 PIÈCES. — 7. UN BRIQUET A AMADOU. — 8. UNE PIOCHE. — 9. UN CANOT PNEUMATIQUE. — 10. UN RÉVEIL-MATIN. — 11. UN MARTEAU ET 5 KG DE CLOUS DIVERS. — 12. UN COUTEAU MULTI-LAMES. — 13. UN POSTE ÉMETTEUR ET RÉCEPTEUR DE RADIO. — 14. 5 KG DE CHOCOLAT. — 15. UNE FRANCISQUE. — 16. UN NÉCESSAIRE DE PHARMACIE « PREMIERS SECOURS ». — 17. 2 KM DE CABLE DE NYLON. — 18. UN CHIEN. — 19. DE QUOI ÉCRIRE. — 20. UN FUSIL ET DES CARTOUCHES. — 21. UNE POUBELLE. — 22. UNE TENTE DE CAMPING. — 23. DES BOTTES EN CAOUTCHOUC. — 24. UNE BOUTEILLE. — 25. UN APPAREIL PHOTO. — 26. UN GLOBE TERRESTRE. — 27. CANNE A PÊCHE.

### BULLETIN RÉPONSE

NOM..... Découpez suivant le pointillé. Prénom..... Age.....  
Rue..... N°.....  
VILLE..... Département.....

Dans l'ordre de mes préférences, voici mon classement :

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1° ..... | 7° .....  |
| 2° ..... | 8° .....  |
| 3° ..... | 9° .....  |
| 4° ..... | 10° ..... |
| 5° ..... | 11° ..... |
| 6° ..... | 12° ..... |

### ATTENTION Avant de commencer lisez attentivement ce RÈGLEMENT

Le gagnant sera celui qui fournira une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, Rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex aequo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des animaux (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF », B. P. PARIS 90-10, N° 1244.

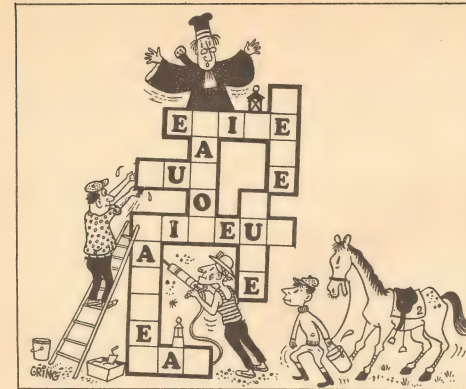
où il devra parvenir avant le mardi 8 avril à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois parvenant après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1250 du 17 mai 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.



### COMMENT VOUS NOMMEZ-VOUS?

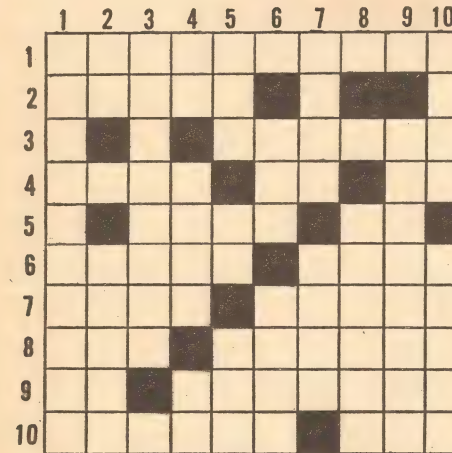
PAR ROGER MAX

Quatre personnages travaillent autour de cette grille.

**Il faut trouver quel est le prénom de chacun d'eux sachant que :**

- les noms des métiers sont inscrits dans la grille;
  - les prénoms également;
  - le nombre de lettres du prénom de chaque personnage est le même que le nombre de lettres de son métier.
- Avec les voyelles qui sont déjà dans la grille vous en savez assez pour répondre.

## MOTS CROISÉS



**HORIZONTALEMENT :** 1. Elle tenait à la fois du vélo et de la trottinette. — 2. Faisait pédaler la fileuse. — 3. Donne une teinture pour les bosses. — 4. Abréviation ancienne de amies. Au centre de la peau. Gentleman-cambrioleur (initiales). — 5. Cheval pour les petits enfants. Encadrent un fils. — 6. Articles pour fantômes au rayon du blanc. On y perdait d'abord son gant, puis, ensuite, son sang. — 7. Le plus vieux des frères et sœurs. Petit voilier à un mât. — 8. Ile grecque des Cyclades. Se font presque toujours enguirlander à certains moments de l'année. — 9. Abréviation routière. Délivrée du gel. — 10. Souvent synonyme de sorte. Fin de thèse.

**VERTICALEMENT :** 1. Quelle bosse et quel chameau! — 2. Lettre grecque qui évoque un morceau de rôti. Un impératif joyeux! — 3. A l'intérieur (deux mots). — 4. Finit un participe au féminin. Détruit par en dessous et prêt à tomber. Outil de couturière. — 5. Ne font que la moitié des stages. Initiales désignant un type de voiture sans embrayage (française). Qui manque sans doute d'eau. — 6. Nom donné à la gorge qui canalise la corde sur la poulie. C'est une prison, pour un oiseau. — 7. Volcan en Sicile. A utilisé un doping. — 8. Superflu et sans intérêt. — 9. Les soldats y font l'exercice et les corvées de quartier! — 10. Sorte d'établi sur lequel le boucher débite la viande que vous lui commandez. Volée.

Solution page 66.







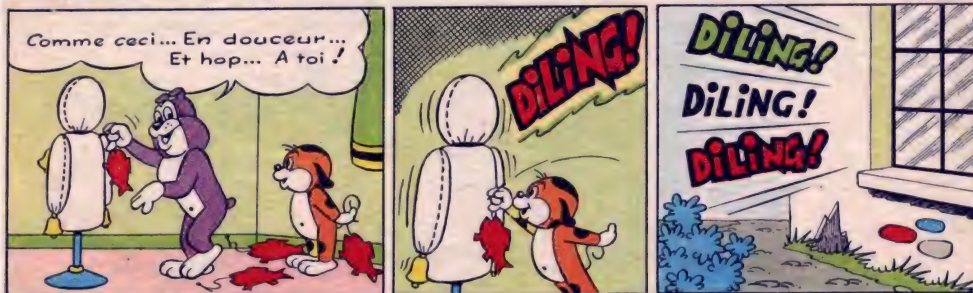
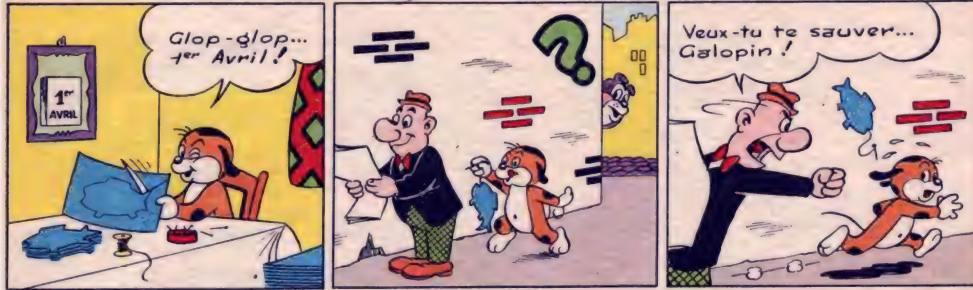




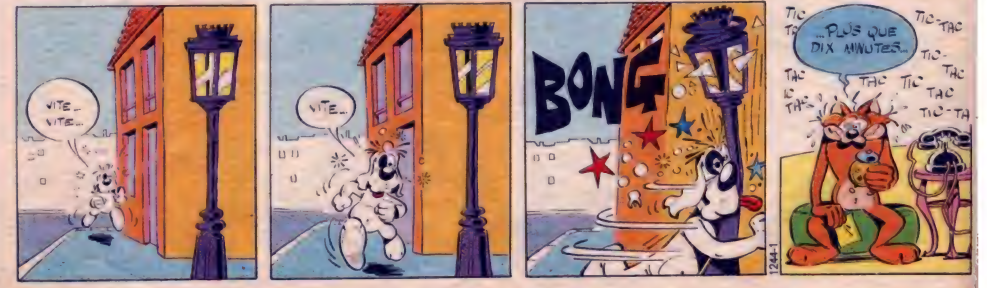
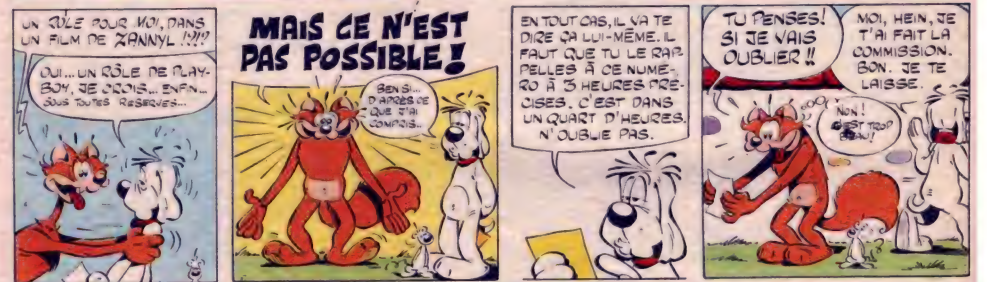
# PIFOU...

Scénario et dessins de MAS

## Poisson d'AVRIL...



# FAI-LURON





## 69

## 70





# LÉO... bête à PART...



Scénario : SANI. MAS.

Dessin : MAS.



# AILLEURS

Scénario  
et  
Dessins  
de  
MANDRYKA









## La semaine prochaine

**PIF** présente : tout en récits complets

- Une aventure de **PIF** en 5 pages. Du rire à en rendre jaloux Hercule !
- A l'aurore de l'humanité, le combat terrible de **RAHAN**, fils des âges farouches, contre les éléments, les bêtes et les hommes de **LA HORDE FOLLE**. Un récit haletant de 20 pages.



- Qui est ce **JAMES** qui attire les balles comme le miel les guêpes? **TEDDY TED**, le cow-boy aux yeux clairs, parviendra-t-il à percer ce mystère? Des chevauchées, de l'action, dans **LE TRÉSOR DE TOMBSTONE**, un récit de cow-boys de 10 pages.

- **ARTHUR LE FANTOME JUSTICIER** dans le **POTEAU ROSE**. Trois bandits redoutables et une surbournie chez les fantômes. Une aventure comique de 7 pages.

**Le Concombre masqué**  
**Couik**  
**Nestor**  
**Pifou**

**Gai-Luron**  
**M. le Magicien**  
**Ailleurs**

**Léo bête à part**  
**Placid et Muzo**  
**Corinne et Jeannot**

- **LE JOURNAL DES JEUX** de 16 Pages, avec le jeu concours primé qui vous fera **GAGNER 250 F ET UN MAGNIFIQUE CADEAU**.

- Et bien sûr le **GADGET SURPRISE**.

Et vous retrouverez bientôt :

**TOTOCHÉ**  
**LOUP NOIR**  
**LES PIONNIERS DE L'ESPERANCE**  
**RAGNAR**  
**JACQUES FLASH**  
**BOB MALLARD**

